

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 101, onsdag 12. mai 1993



Redaksjonelt

Så har vi da kommet til nr. 101. Som dere sikkert allerede har sett, er ikke dette nok et stort, påkostet nummer, selv om det forsåvidt er et (forholdsvis) rundt tall. Vi henviser ellers igjen til at det er medlemmenes egen feil om bladet ikke er tykt nok for dem; lever inn stoff, så blir det tykkere...

Neste lørdag, den 22. mai, arrangerer vi lørdagsspilling. NB at vi begynner fra kl. 1200, og holder på til sent. Da håper vi selvfølgelig å se flest mulig av medlemmene på Bjølsen, samtidig som dette er en ypperlig anledning til å ta med seg venner som kunne være interessert i å bli medlem i klubben. Skjønt det er vel litt for optimistisk å tro at noen av dere skulle ha venner som dere ikke allerede har trukket med hit, både en eller helst flere ganger.

Som dere vet har vi planlagt noen arrangement på denne lørdagen, og i tilfelle dere allerede har glemt hva som sto i programmet, (som tross alt ble publisert i Phobos for ikke så veldig lenge siden), har vi trykket opp resten av kvartalsprogrammet inne i bladet.

Vi regner med at flere av innslagene på lang-lørdagen vil være nye og spennende for våre nåværende medlemmer: META RPG har f.eks. ikke blitt spilt i klubben på et par år. I tilfelle noen av dere skulle lure på hva META går ut på, får vi henvise til det som ligger i selve navnet: Det er et rollespill der man rollespiller at man spiller rollespill... Milton Bradley-eventen går stort sett ut på å ta for seg så mange av MBs simuleringsspill som råd er. Men vi garanterer ikke at det vil bli spilt BROADSIDES & BOARDING-PARTIES.

Det går forøvrig rykter om at det er noen som har til hensikt å feire en fødselsdag på klubben denne lørdagen, men hvor mye det er i dette vet vi ikke enda... ("Tales of the Floating Vagabond" og bløtkaker - Hm, jeg tror ikke jeg vil sette meg på vaskelista for den lørdagen...).

Kim Strandeboes vanlige spalte har måttet utebli denne gangen, på grunn av stort arbeidspress (og muligens manglende innsendte trekk til MAKT II?) med både ARCON og BIs revy... Send Kim flere MAKT-trekk, så blir han nok glad, og kommer med noe spennende til PHOBOS 102.

SENSASJONELLE AVSLØRINGER
PÅ SIDE 4!!

onde krefter

1

**DRAGER OG
DEMON ER**



ADVARSEL

EX CATHEDRA

PHOBOS 100 var selvsagt både en genistrek og en opplagt suksess. Vi trykte som seg hør & bør 100 eks., og til tross for vårt utmerkede motto, "kun for medlemmer", tillot vi oss (på samme måte som med nr. 50) å selge en del eks. til ikke-medlemmer -- alle som fikk bladet, måtte betale kr. 10,-. Det er fortsatt nok av eksemplarer igjen, så om du av en eller annen grunn ikke skulle ha gjennomlest våre 94 sider (vel, to av dem var blanke, nemlig s. 2 og 93), er det bare å spørre vedkommende som ga deg dette nr. om ikke nr. 100 fortsatt er å få kjøpt. Blant de tingene vi allerede har hørt av fornøyde lesere, er at PHOBOS 100 inneholdt for lite stoff om redaksjonens medlemmer, at det var alt for lite nyopprett, at innsidene såvel som omslaget burde vært i farger, samt at den grafiske designen av sidene på nr. 100 viser en sjelden samstemthet og enhetlig oversikt fra redaksjonens side.

Til ~~alle~~ de få negative kommentarene, sier vi bare: Kom med ditt eget stoff til bladet. PHOBOS er alltid åpen for Ares-medlemmer og andre.

Ares har på mange måter klart å få langt bedre møter i det siste halve året; deltagertallet og arrangementene er forbedret. Likevel er det jo av & til ikke ting går som de skal: Siste gang, onsdag 5/5, måtte f.eks. Sten Hugo Hiller, som hadde ansvaret for JUNTA-turneringen, delegerere dette, siden han måtte jobbe den kvelden. Dermed ble det ikke gjennomført noen turnering, noe som riktignok visst hadde en sammenheng med manglende oppslutning fra medlemmene også. Men det er bare ett av flere eksempler på at turneringer og arrangementer i det hele tatt lett kan falle i fisk, med mindre noen er der til riktig tidspunkt for å ta seg av dem. Dette skjedde ellers sist i forbindelse med AD&D-turneringen nå i vår, og uten å skulle henge ut noen bestemt (hei, Kim!) er det klart at slike mindre vellykkede innslag ikke øker fremmøtet eller

Ares' generelle ry som et velstrukturert og trivelig sted å være.;

Vi vil oppfordre alle i og utenfor styret til å skjerpe seg, og gjøre sitt for at alle Ares-aktiviteter blir avviklet til rette tid og på en grei måte. Ellers håper vi at en publisering av visse lister f.o.m. dette nr. av PHOBOS vil gjøre sitt til at alle oppfyller sine forpliktelser; vaskere fordi de ikke har noen unnskyldning om at de ikke visste når de skulle vaske, og programansvarlige forsåvidt også fordi de blir ekstra minnet om det her. I neste nummer kommer vi også til å trykke foreningens medlemsliste for 1993. Skulle det være noen som ikke er interessert i å få adresse & telefonnummer på trykk i PHOBOS, er det fint om de gir beskjed med det samme; vi kommer uansett til å oppgi alle navn på medlemmer pr. 26. mai.

Avslutningsvis vil jeg få nevne at ARCONs Fremskrittsrapport 1 (også kjentsom Farvebrosjyren) er ute for en ukes tid siden, og at alle våre medlemmer selvsagt vil kunne få den sammen med dette PHOBOS, om de ikke har mottatt den i postkassen eller hentet den hos Avalon eller Fantastico allerede. Skulle dere ha venner eller kjente som kan verves til Arcon, vil det være hyggelig om dere tok med dere flere brosjyrer til den bruk.

JHB

ARES' VASKELISTE

MAI-JUNI 1993:

5/5: Kim Strandebo

12/5: Espen Sortland

19/5: (ledig)

26/5: (ledig)

2/6: Frank Johansen

9/6: Ronny Bangsund

16/6: (ledig)

23/6: Tomas H. Mørkrid

30/6: (ledig)

:::Det er m.a.o.
nok av plass for
ivrige frivillige:::

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen

Del 6.

Endelig avgårde (Dessverre ble Fredrik igjen i Moss, men ...)

- Nå er det på tide å besøke spisevognen, sier Sten Hugo i håp om at kjæledyret skal komme ned fra taket.

Kjæledyret setter seg straks på skulderen til Sten Hugo, og ser spørrende på ham. Jeg kjenner ingen som kan se så spørrende ut.

- Spisevogn? spør Brodvall, jeg visste ikke at de hadde spisevogn på dette toget? Kan vi besøke den?

- Neida, det er ikke spisevogn i dette toget, men de har en svensk kafevagn, opplyser HansO, som er den eneste som har lest rutetabellene, som Kim, metodisk som alltid, har skaffet til veie.

- Jeg bryr meg ikke om det er en kafevagn eller en pølsebod, utbryter Brodvall, kan vi gå dit?

- Kan vi vel, svarer Kim, som egentlig aldri har likt den slags diskusjoner. Jeg er sulten.

Kjæledyret nikker energisk, og prøver å sette seg på Kims skulder. Når det ikke går, skyldes det ene og alene at Kim er for opptatt med å ta på seg en skinnjakke.

Etter kort tid gir imidlertid hele opptøget seg på vei mot spisevognen, og da ser kjæledyret sitt snitt til å flytte seg over på Kims skulder. Kim sukker oppgitt, men gjør ikke noe mer med det.

I mellomtiden, i Moss:

- Si meg, går det noen tog til Hamburg, som jeg ikke må betale ekstra på? Fredrik holder på å bli litt amper.

- Nei.

Fortsettes i neste nummer.

ARES



Forening for simuleringsspill

PROGRAM FOR 2. KVARTAL 1993.

19/5: Cyberpunk turnering

Verden styres av ondsinnede multinasjonale selskaper - og de har kjøpt staten. De er ute etter deg. Du kjemper for alt som betyr noe - "The Californian Lifestyle". De multinasjonale selskapene kan selvfølgelig ikke godta at du lever som du vil - det rokker ved selve fundamentet for deres eksistensberettigelse...

22/5: Lørdag på Bjølsen/ minicon.

Vi kommer til å arrangere noen turneringer, som for eksempel Kim sin dag, Milton Bradiey event, Meta RPG, Tales from the Floating Vagabond, 1830, og Hacker. Og hele herligheten kommer bare til å koste den beskjedne sum av kr. 10.

I tillegg planlegger vi å ordne litt mat til de som blir sultne underveis.

2/6: Arcon - the roleplaying game - turnering.

Arcon RPG er et nytt, spennende spillkonsept. Du skal være med på å arrangere en trivelig liten spillkongress i Oslo, for et tusen deltagere. Selvfølgelig oppstår det noen mindre problemer underveis, men du vil bli rikelig belønnet til slutt...

Dette er spillet for alle som ikke holder ut å vente et helt år mellom hvert Arcon.

25-27/6: ARCON - live.

Arcon finner i år sted på Blindern, i helgen 25-27/6. Det kommer et eget program med full oversikt over de mange turneringene som blir arrangert på Arcon.

Konfetti

MAGAZIN

Vi var jo forsvåvidt klar over at rollespill ikke er spesielt populært i visse kretser, og dette er vel bare nok ett eksempel på hvilket hat f. eks. Pinnsvina kan legge for dagen. Likevel overrasker det meg at oppegående mannfolk kan få seg til å si så mye stygt og virkelighetsfjernt om ett sunt og godt rusfritt fritidstilbud for ungdom.

Konfetti SPESIAL

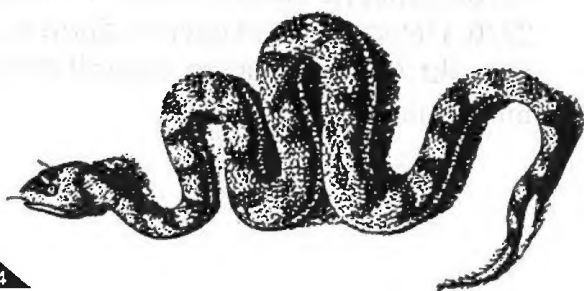
Et rollespill spilles ikke som et tradisjonelt terningsspill som Monopol eller Millionær. Slik beskriver Skandinavias første publiserte rollespill det hele:

«Glem alt du tidligere har lært om et spill. Et rollespill er ikke et spill i vanlig forstand. Det handler snarere om at du sammen med venner kan oppleve eventyr i en verden langt fra hverdagen. Spilletets mål er ikke å vinne, men å oppleve spennende eventyr som ikke står tilbake for eventyrenes helteedader». Dette kan jo høres ut som et forholdvis uskyldig tidsfordriv for ungdommen, men sannheten er en annen.

Rollespillene fører spilleren inn i en fantasiverden full av magi, magiske krefter, demoniske skikkelser, onde ånder og naturkrefter. Handlingen utspilles i en ond middelalder. Spilleren er selv ansvarlig for det hans spillete utfører. Spillerne er som på engelsk blir kalt settet med Spilleleder.

Terningen blir brukt for å avgjøre hvilke spesielle egenskaper de respektive spillerne skal være i besittelse av. Det kan enten være kraftpoeng, psykiske evner eller magiske krefter. Dessuten benytter man seg av et oppbudd av andre terninger av forskjellig slag for så i løpet av spillets gang avgjøre visse hendelser.

Med lederens hjelp går man inn i fantasiverdenen, hvor man sloss mot både mennesker, trollmenn og demoner. I spillet kan man vokse i kraft eller rett og slett dø. Spillelederen kontrollerer hele spillet bortsett fra de enkelte spillerens gjerninger. Spilleren kan selv bestemme hvordan han vil handle i visse situasjoner. Det kan f.eks. være spørsmål om han vil sloss mot en motstander til fots eller til hest, med sverd eller øks osv.



DUNGEONS & DRAGONS I NORGE

-UNGDOMSSKOLER OG VIDEREGÅENDE TILBYR DRAGER OG DEMONER SOM VALGFAG

-Da jeg og noen kamerater begynte å interessere oss for rollespill for snart 14 år siden, var det ikke mange som kjente til dette her i landet. Idag spiller Dungeons and Dragons av 50 000 nordmenn, de fleste mellom 14 og 16 år. Det finnes mellom 30 og 40 klubber. Flere ungdomsskoler og Videregående skoler bruker disse rollespillene som valgfag. De er pedagogisk gode, hevder Geir Aaslid, eier av butikken AvAlon på Karl Johan i

prosent av alle ungdomsskoleelever i USA spilte Dungeons and Dragons, sier Aaslid.

En del negative reaksjoner har han fått, spesielt fra foreldre. Reaksjonene går på de stygge bildene og figurene. Dette med skrekk og grusomhet ligger jo i tiden. For de som tror på drager og demoner blir det jo skummelt. En del foreldre klager også på at barna deres får dårligere karakterer og skulker unna lekselesing og andre sunne aktiviteter og sitter klistret med spillet hele helger, sier Aaslid.

-Vi anbefaler barn under 9 år å spille spillene sammen med foreldrene. Men vi vet om 10 åringer som lærer seg engelsk ved å spille rollespill med engelske regelverk.

-Hva med undersøkelser som viser at folk får psykiske problemer og tar selvmord etter å ha spilt spillene?

-Jeg tror ikke det er noen fare med mindre folk har psykiske problemer fra før. Å skyld på Drager og Demoner fordi ungdom tar selvmord er helt svevende, mener Aaslid.

OPPSTOD I USA

Rollespillet oppstod i USA i 1974. Med bare 6.000 dollar som startkapital ble firmaet TSR Inc. i Lake Geneva i staten Wisconsin i USA startet.

Under navnet Demons & Dungeons (fritt oversatt blir det Demoner og dype huler) begynte man å produsere disse rollespillene og i dag er det en milliard-beskrift.



Butikken AvAlon selger Dungeons & Dragons i Norge.

Norge. her driver han også postordrefirma og leveranse til bokhandlere rundt i hele Norge. Foruten rollespill selger han tegneserier og film litteratur.

Vi befinner oss i en hule som minner mer om et okkult senter enn en butikk når vi entrer AvAlon i annen etasje på Karl Johan. Her livnærer Geir Aaslid og syv andre kamerater seg på å selge spill og litteratur som handler om demoner, skrekk, vold, okkultisme og krig.

Selv tror han verken på demoner eller djevligheter, og karakteriserer rollespillene mer som amatørteater. Butikken går godt, for det er «in» med skrekk, vold og okkultisme i Norge idag.

-Interessen for rollespill er oppadgående i Norge. I USA nådde de nok toppen rundt 1978. Da viste en undersøkelse at 80

50 000 NORD-
MENN SPILLER
DUNGEONS &
DRAGONS

Rollespill – uskyldig lek eller dødelig alvor?
I USA har 125 millioner mennesker forbin-
delse med rollespill. I Norge spiller 50 000 unge Drøger og Dem-
ner. Det finns mange bevis for at disse spille-
ne er noe helt annet enn uskyldig lek. For
noen har det blitt døde-
lig alvor! Det er på tide
å undersøke hva det
egentlig dreier seg om!

Det pågår nemlig en
sammensvergelse for å
forføre deg inn i oku-
lismens verden, og rol-
lespillene viser deg
væien.

I dag identifiserer
mange unge seg med
demoner og ånder som
finns i virkeligheten og
rollespillene utformes
av personer som henter
sin inspirasjon fra
demonverdenen.

Men det finnes en
annen åndeverden, et
sterkt våpen mot alle
negative og ond innfly-
telse...

Han er 17 år og går rundt i
admiraluniform. Hans
store idenskap er å spi-
le fantasispill. Spill der han selv
tar være helt i verdensrommet.
-Mine foreldre forstår meg
ikke. Ikke læreren på skolen hel-
ler, sier han.

Men vennene hans forstår
ham. De lå han har. De er selv
ikke engasert i å spille.
De kaller Kelly Admiral Max
McAin og respekterer ham som
en overordnet. Og så når de ikke
spiller.

-Jeg liker at mennesker lyder
meg. Derfor valgte jeg å bli admi-
ral på romskipet, sier Kelly. Ikke
uten stolthet og visen fram sin
uniform.

Den er en eksakt kopi av de
uniformen som Spock og de
andre på romskipet USS Enter-
prise bærer i den siste Star Trek
filmen.

-Vi pleier å gå rett hjem fra
skolen. Så låser vi oss inn på mitt
rom og snakker om Star Trek og
spiller spill, sier Kelly. Han er
bare en av mange unge over hele
verden som har blitt fangst inn av
den nye bølgen. Bølgen som
handler om fantasispill.

Spillene kalles rollespill, og
det mest kjente heter Dungeons
and Dragons. Ved siden av de-
le finnes det en rekke andre,
som for eksempel Runequest,
Dragonquest, Tunnels and Troits,
Star Frontiers og Traveller.

viser, og i Norge ca 40 egne spi-
llefellesskaper. 50 000 nordmenn,
de fleste mellom 14 og 18 år,
spiller spill for rekreasjon.

MORD OG SELV- MORD

Jo mer spillet har spred seg, jo
mer internt har også kritikken
mot disse spillene blitt. Rollespi-
lene anklages for å forårsake
mord og selvmord blant spillerne.
Dr. Thomas Radecki, psykia-
ter ved University of Illinois Scho-
ol of medicine, er forsker i The
National Coalition on Television
Violence. Han mener at minst 29
mord og selvmord direkte kan
kobles til Dungeons and Dra-
gons. 3 av disse tilfellene har
svært sterke bevis for at så er til-
fellet. Det inkluderer politirappor-
ter, øyevitne-rapporter og doku-
menter som ofrene selv har etter-
latt seg.

HØYT VOLDSNIVÅ.

Radecki får støtte fra flere andre
organisasjoner. Blant annet
BAD. (Bothered About D&D.)
en kampanjeorganisasjon grunnlagt
av Pat Pulling, en mor hvis sønn
var en tung D&D spiller fram til
han tok livet av seg. Hun fortel-
ler at D&D bokene inneholder
deltakende beskrivelser av mord,
salatisekshuier med mennes-
kredler, sadisme, overlagt drap
og forbannelser som kan kaster
på andre med den hensikt å gjø-
re dem sinnsyke.

Hjelneleken John Hol-
mes, som selv var en aktiv D&D
spiller i flere år skrevet i en ankl-
kel i Tidsskriftet Psychology
Today under tittelen «Concissi-
ons of a Dungeon Master» :
«Voldsnivået i denne fantasie-
verden er høy. Det finns knapt et

pari som ikke spillerne driver
med mord, mordbrann, forur,
voldtekt og ran.

VOLD OG ONDSKAP ER SPILLETS NATUR

En amerikansk D&D spiller for-
klarte i ansen Rolling Stone at
vold og ondskap er spillens natur.
-I D&D er det best å være
ond. Du drar store fordeler av å
benytte deg av ondskap. Om du i
en sammenheng får en tanke at
du ikke lenger stoler på noen er
det bare å hogge dem ihjel bak-
fra. Et du en ond personlighet får
du ikke noe straff for det.

Mange kritikere mener også
at det finnes drag av voldsom
seksualitet i spillet. Homos for-
teller i sin artikkel hvordan man i
visse parter tar drøyer belale
innenfor damenes klær, og vor-
den det angreies om en kvinne-
lig spiller skal bli behandlet sin
uskyld gjennom et kast med ler-
ningen.

I et av D&D etterfølgere, spi-
let Artian Grippe, har seksuelle-
ten blitt rå og åpen. Spillats ska-
per, Dave Hargrave har selv for-
klart: Spillet er grusomt. En må
slå ei huli gjennom det videoskall
som omgir dagens barn. Disse
små zoomber som ikke vet hva
smerte er. De må lalle at all du
gjør tar konsekvenser. Og vår
verden er sex. Og vold.

OKKULTISME

D&D har sterke okkulte preg.
Forbannelser og trusler er
hverdagsmat. I en av spillats
håndbøker heter det: Å selv tjene
en guddommelighet er en viktig del
av D&D og alle deltagende spille-
re skal ha sin egen skytstegen.

SPILLERNE KAN SELV VELGE SINE GUDER.

Rollespillene lover spillerne inn i
en verden full av magi, demonis-
ke skikkelser, onde ånder og
naturrekter. Man lærer nøyaktig
hvordan man kaster forbannelser
og benytter magi.

DÅRLIG PÅVIRK- NING

I tillegg til mord og okkultisme har
spillet en foruroligende effekt i
hverdagen hos de som spiller
D&D. Å spille rollespill tar tid,
krefter og energi. For mange lun-
ger spillet som en flukt fra vir-
kelighet og ansvar.
Spillats skaper, Steve Perrin,
har fortalt:

-For det byrge mennesket
som blir mobbet er det beyr-
ningsfullt å kunne kjempe seg vik-
tig. Hvis jeg har stått ihjel fire dra-
ger, hva byr jeg meg da om jeg
må sitte igjen på skolen?

Mange greier å spille spillet
uten å miste grepet om grensen
mellom fantasi og virkelighet,
men rekken av spillere der spillet
tar overhand blir stadig lenger.
Spilte som Kelly, som saker sin
trygghet i en fantasiverden der
de selv kan styre og bestemme.
Bak de lå ekstreme tilfelle
gjemmer det seg en menig
feriatenget og ungdommer som
lår problemer med å leve.

ET STERKT VÅPEN!

Men det finns en annen virke-
het. Det kristne budskapet om
Jesus Kristus har et sterkt våpen
mot all negativ og ond innflytelse.

SEAN SELLERS

som nå sil-
ter i statsfengsel i Oklahoma og ventur på
å bli henrettet, forteller at han drept sine
foreldre som et offer til Satan. Han er nå en
kristen, men han husker at han ble interes-
sert i fantasispillet Dungeons and Dragons
da han var 13 år gammel. Femten år gam-
mel ble han venn med en heks, som han
trodde kunne føre ham lenger inn i mor-
kets rike enn dette spillet kunne.

Hun fikk ham til å kle av seg, legge seg
på gulvet og messe – noe den unge gutten syntes var svært spennende. Plutselig oppda-
get han at han var omringet av mektige, onde krefter. Han forteller at han ble opphisset.
Så fulgte mange år da han søkte mer ond makt hos sin sorte mester, Satan. Blatemi og
bespottelse var helt vanlig. Så bestemte gruppen hans seg for å oppnå enda mer makt
ved å drepe alle de ti budene.

Da det ble snakk om å drepe noen, valgte de ut sine offer med omhu – det skulle være
noen som samfunnet ikke ville savne. De fant en venneløs bukkukulektig som passet til
formålet. De gjorde seg til venns med ham og vant hans tillit. Så en kveld skjøt de ham
med en pistol.

SEAN FORTELLER OM SPENNINGEN

ved det å drepe. «Vi var ivrige etter å tjene Satan, ikke ivrige som andre kan være etter å
tjene Gud. Jeg var som et dyr – kald og nådeløs – og jeg kjente ingen anger. På velen
hjem innså jeg og io vi alle av det vi hadde gjort. Det var spennende. Vi lo fordi den tåpelige
tyren hadde stolt på oss, og fordi vi hadde sendt ham til helvete.

«Jeg følte meg overlegen fordi jeg hadde drept den tyren – jeg hadde satt en endelig
strek for livet hans og hadde sluppet unna.»

Så en kveld satte han også foreldrene sine opp på
listen. Han oppsøkte dem på soverommet, satte et
gevær mot hodet deres og sendte dem over i dødsri-
kel. Han skjelver mens han forteller historien sin.
Han ventur på å bli henrettet i Oklahomas elektris-
ke stol for disse drapene. Han hevder ikke at det var
Satan som fikk ham til å gjøre det. Han valgte selv å
drepe de io som gav ham livet. De måtte ofres for
hans sorte mester.



FRA ROLLESPILL TIL SATANISME

-Jeg trodde jeg var den gode trollmannen Berek. Hele min personlighet ble blokkert på grunn av at jeg



gikk helt opp i et «uskyldig» famili-espill. Jeg utviklet hele min personlighet og karakter slik at den stemte med spillets rollefigur.



TEKST: ANNE GUSTAVSEN & PER-ERIK SKOGESTAD
FOTO: CARINA GRELLAND

«DEMONS AND DRAGONS» HJERNE-VASKET BENGT

Bengt, som velger å være anonym, satt helt fast. Han kunne ikke slutte å engasjere seg i rollespill. Gier sen meitem nylendagens ytringer, net og politisk debattens intensitet, liner, de visket ut. For Bengts rekognoskerter varde spilleom-gangen i ting og.

Jeg var Berek illojnet på jobben. Jeg hadde bakk og penn med meg for å skrive ned hvor dan jeg best skulle kunne fange leger og overliste gode ting. Jeg trodde at jeg var en person

han. Jeg fikk hjelp til å slutte, men det var ikke enkelt, trollet Bengt.

Jeg ble tvunget til å legge meg suldet. Jeg hadde gått så mye opp, into kule, a trollmann. Berek var én del av meg, selv. Jeg hadde blitt glad i denne personligheten som jeg plutselig skulle forlate. Det var ikke lett.

Det var mye å spille, men det var ikke bra for meg. Ikke bare for å spille, men fordi hele

den var Berek som hadde tatt det gode, trollet for Bengt.

Jeg hadde opp en familie, jeg hadde vært skikkelig glad i meg, og tre med dem som spilte sammen med meg. Da var vi alle sammen som lærte seg å spille. Det var mye å lære, og det var mye å lære. Det var mye å lære, og det var mye å lære.

Jeg hadde opp en familie, jeg hadde vært skikkelig glad i meg, og tre med dem som spilte sammen med meg. Da var vi alle sammen som lærte seg å spille. Det var mye å lære, og det var mye å lære.

INTRODUKSJON TIL DE OKKULTE

For å introdusere leserne til de okkulte, har vi bedt om å skrive om det som er viktig for dem. Det er viktig for dem å vite at de ikke er alene, og at de kan finne andre som er interessert i det samme.

Det er viktig for dem å vite at de ikke er alene, og at de kan finne andre som er interessert i det samme.

Det er viktig for dem å vite at de ikke er alene, og at de kan finne andre som er interessert i det samme.

Det er viktig for dem å vite at de ikke er alene, og at de kan finne andre som er interessert i det samme.



Det kristne budskapet inneholder akkurat hva du trenger! En tro på at du er verdifull som menneske, akkurat slik som du er. Du er elsket av Gud, han som alltid vet hva som er best og deg og gir oss hjelp til å leve. Fyll deg med dette positive budskapet, og lev i frihet!

Zoroasterdungeo